

Warenhaus:
Spieler verkauft eine beliebige Warensorte

Markt:
Spieler nimmt sich ein beliebiges Tier- oder Schiff-Plättchen vom Spielplan

Rathaus:
Spieler platziert ein beliebiges weiteres Sechseck-Plättchen



Schreinerei:
Spieler nimmt sich ein beliebiges Gebäudeplättchen vom Spielplan

Wohnhaus:
Spieler nimmt sich 4 Arbeiterchips

Wachturm:
Spieler erhält 4 Siegpunkte



Die Burgen von Burgund

DAS AUSSERGEWÖHNLICHE AUFBAUSPIEL UM WEIDEN, WAREN UND WÜRFEL

Kirche:
Spieler nimmt sich ein beliebiges Mine-, „Wissen“- oder Burg-Plättchen vom Spielplan

Bank:
Spieler nimmt sich 2 Silberlinge



2 gleiche Gebäude in einer Stadt →

Mine: Arbeiter + Silberling →

Warenverkauf: 2 Silberlinge →

Warenverkauf: Arbeiter + Silberling →

Schiffsaktion: Warenkärtchen von 2 benachbarten Warenfeldern →

Kauf von allen 7 Depots möglich →

Pro Tierplättchen 1 Siegpunkt mehr →

Arbeiter ändert Würfel um bis zu + bzw. -2 →

Platzieren von Gebäuden: Würfel ± 1 →

Platzieren von Schiffen bzw. Tieren: Würfel ± 1 →

Platzieren von Burgen, Minen und Wissensplättchen: Würfel ± 1 →

Nehmen von Plättchen: Würfel ± 1 →

Aktion: Arbeiterchips nehmen: + 1 Silberling →

Aktion: Arbeiter nehmen: Nehme 4 Arbeiter →

Spielende: Für jede verkaufte Warensorte: 3 SP →

Spielende: Für jedes passende Gebäude: 4 SP →

Spielende: Für jede Tierart: 4 SP →

Spielende: Für jedes verkaufte Warenkärtchen 1SP →

Spielende: 2 SP pro Bonuskärtchen →